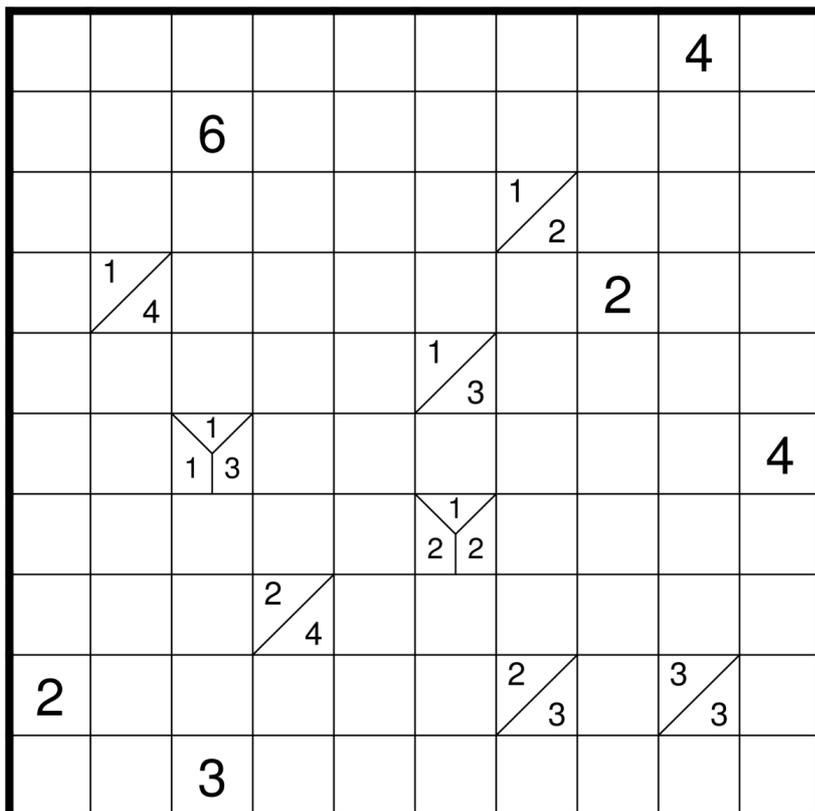
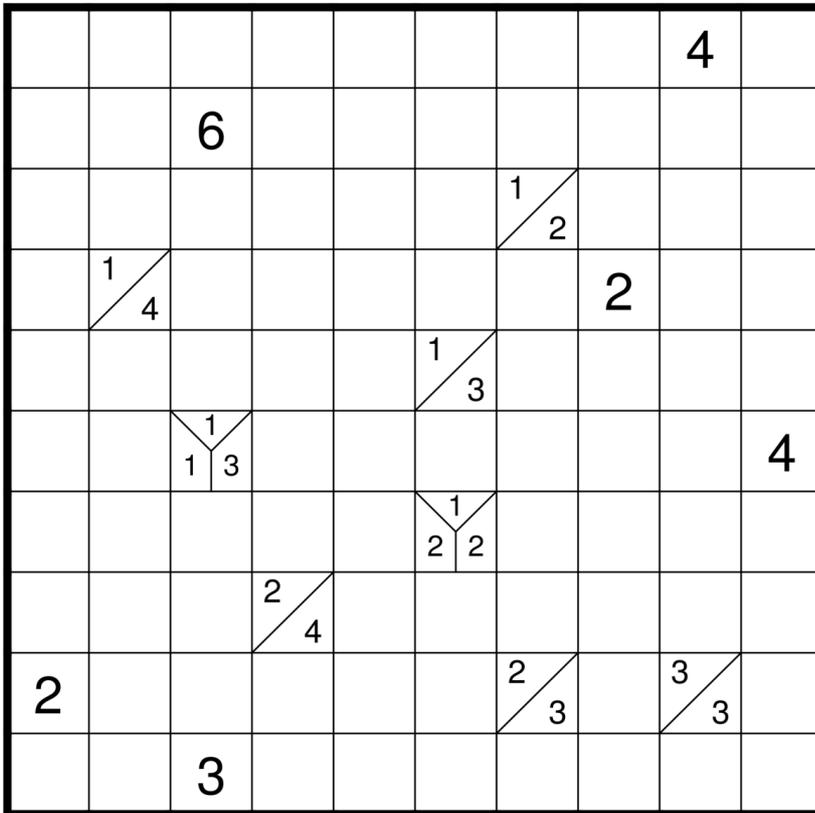


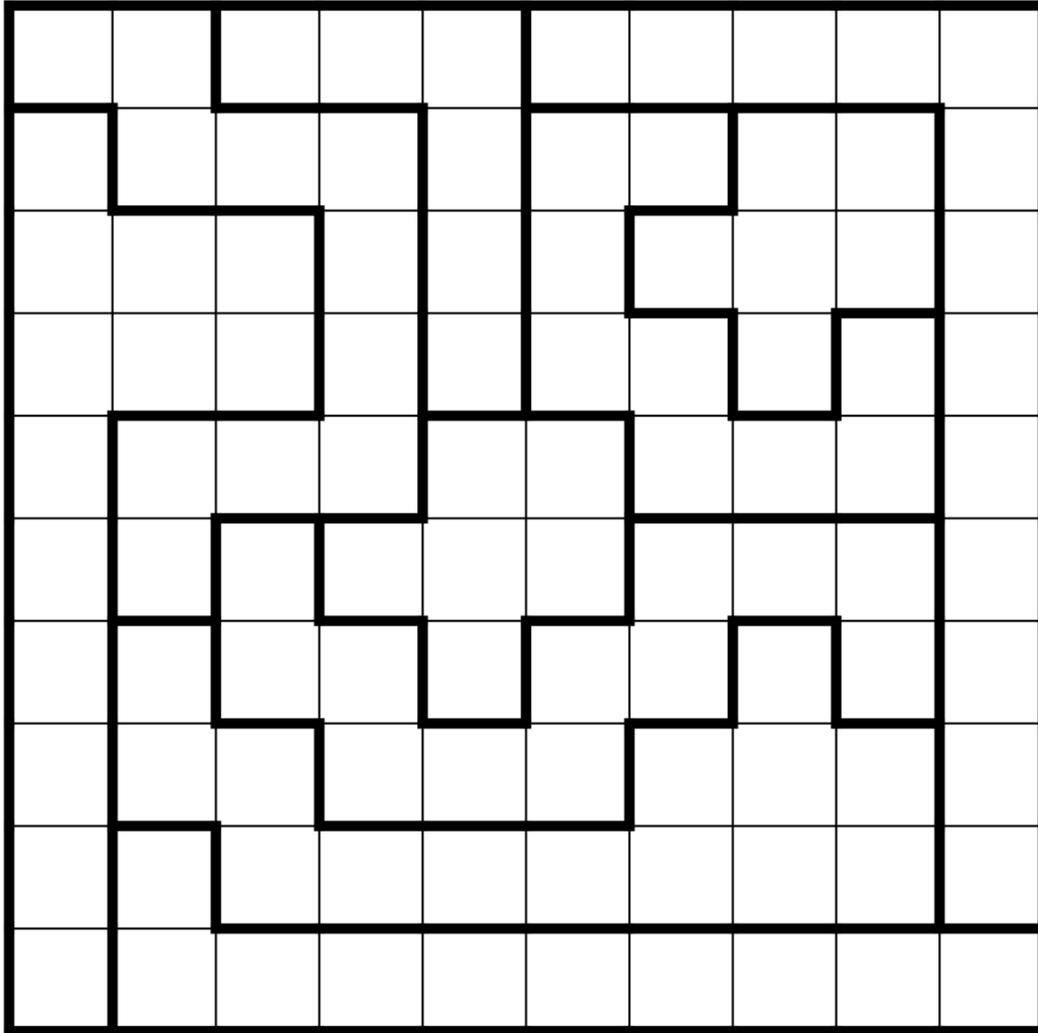
F1 Twopa

Für beide Diagramme gelten die Standard-Tapa-Regeln. Finden Sie nun diejenige Lösung, bei der für jedes Zahlenfeld gilt, dass die Schwarzfelder um dieses Feld nicht bei beiden Diagramm an derselben Position sind. (Die beiden Lösungen sind natürlich vertauschbar.)



## F2 Doppelstern

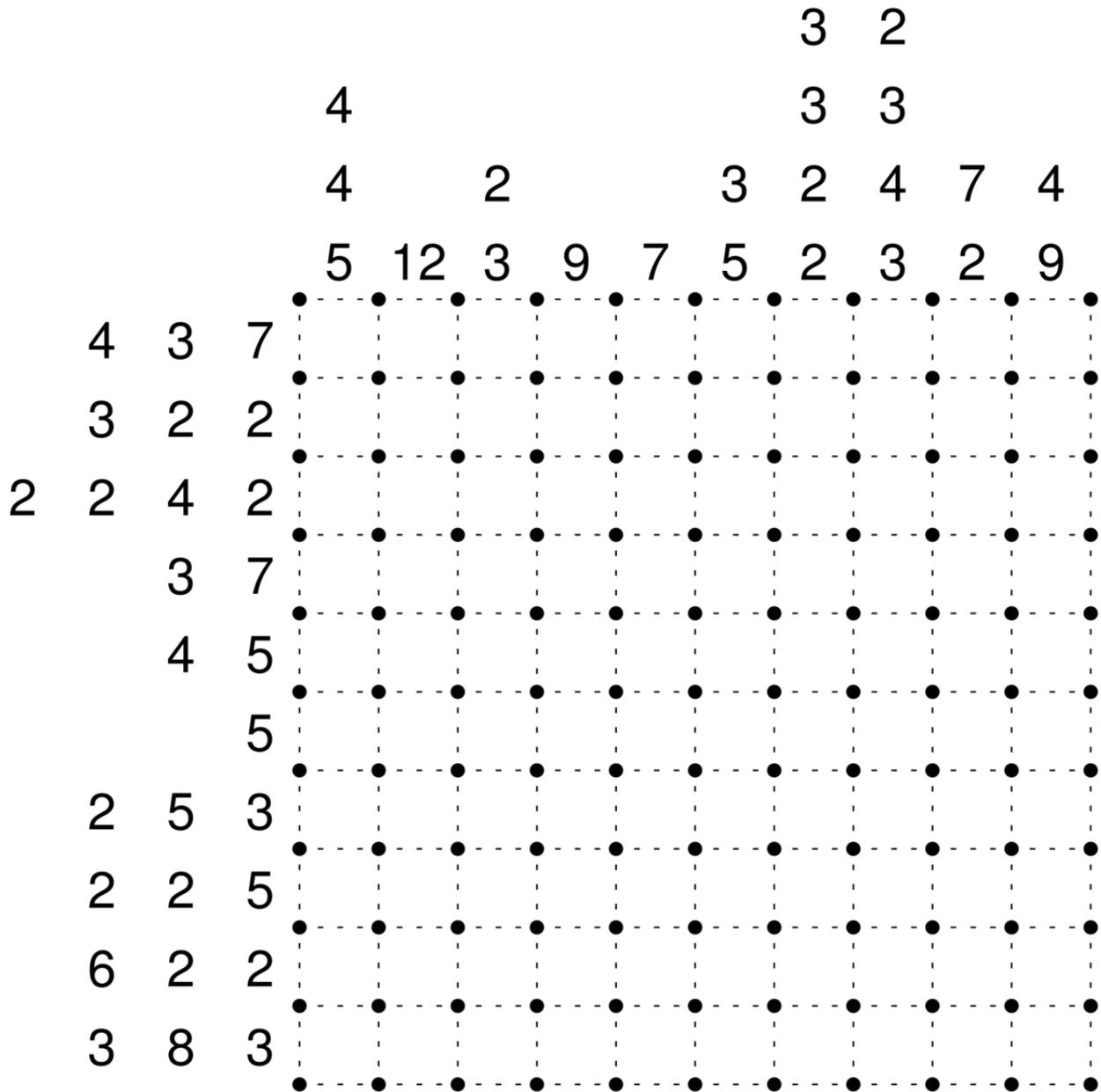
Tragen Sie in das Diagramm Sterne so ein, dass sich in jeder Zeile, jeder Spalte und jedem fettumrandeten Gebiet genau zwei Sterne befinden. Die Sterne dürfen einander nicht berühren, auch nicht diagonal.



### F3 Summenbild-Rundweg

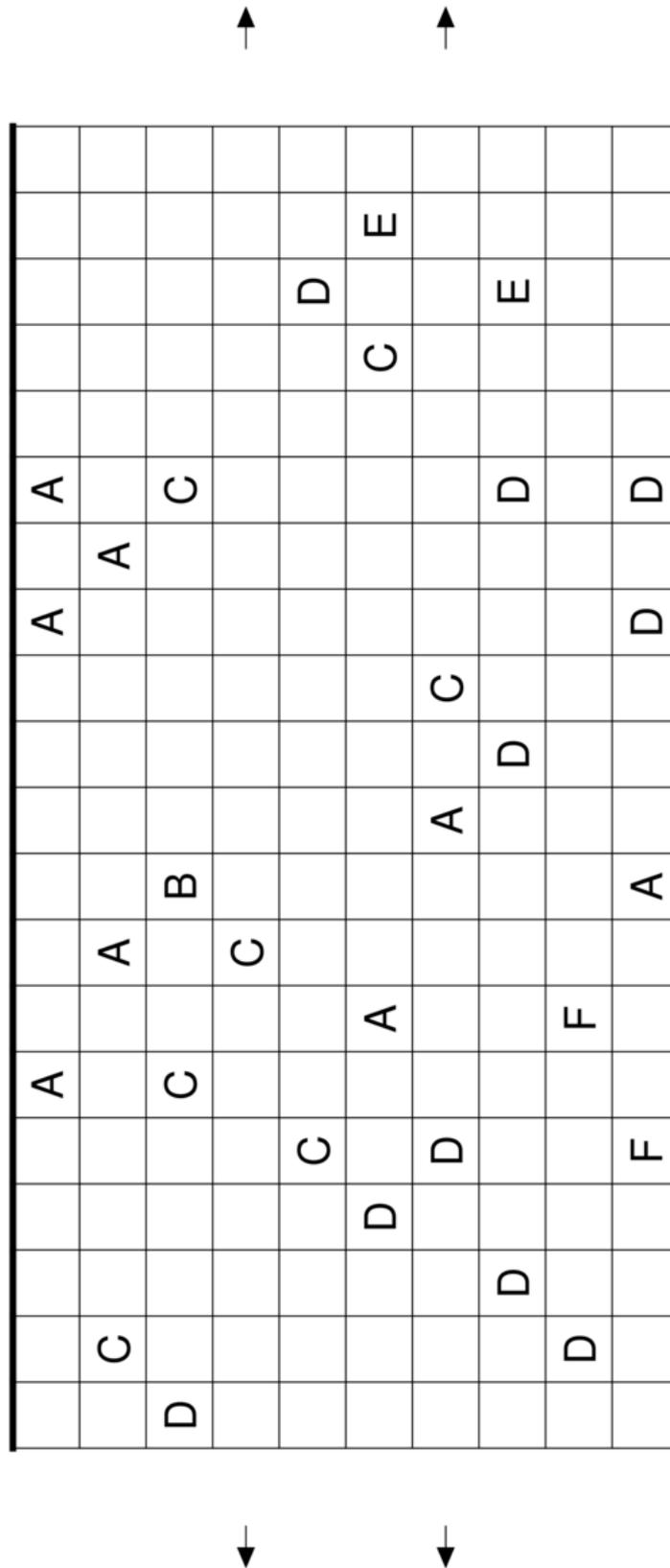
Zeichnen Sie entlang der gepunkteten Linien einen geschlossenen Weg ein, wobei nicht alle Gitterpunkte durchlaufen werden müssen. Der Weg darf sich nicht selbst kreuzen oder berühren.

Die Zahlen außerhalb des Diagramms geben, in der richtigen Reihenfolge, die Anzahl der Kanten von miteinander verbundenen Kästchen im Inneren des Rundwegs an. Zwischen zwei Gruppen muss immer mindestens ein Kästchen außerhalb des Rundwegs liegen.



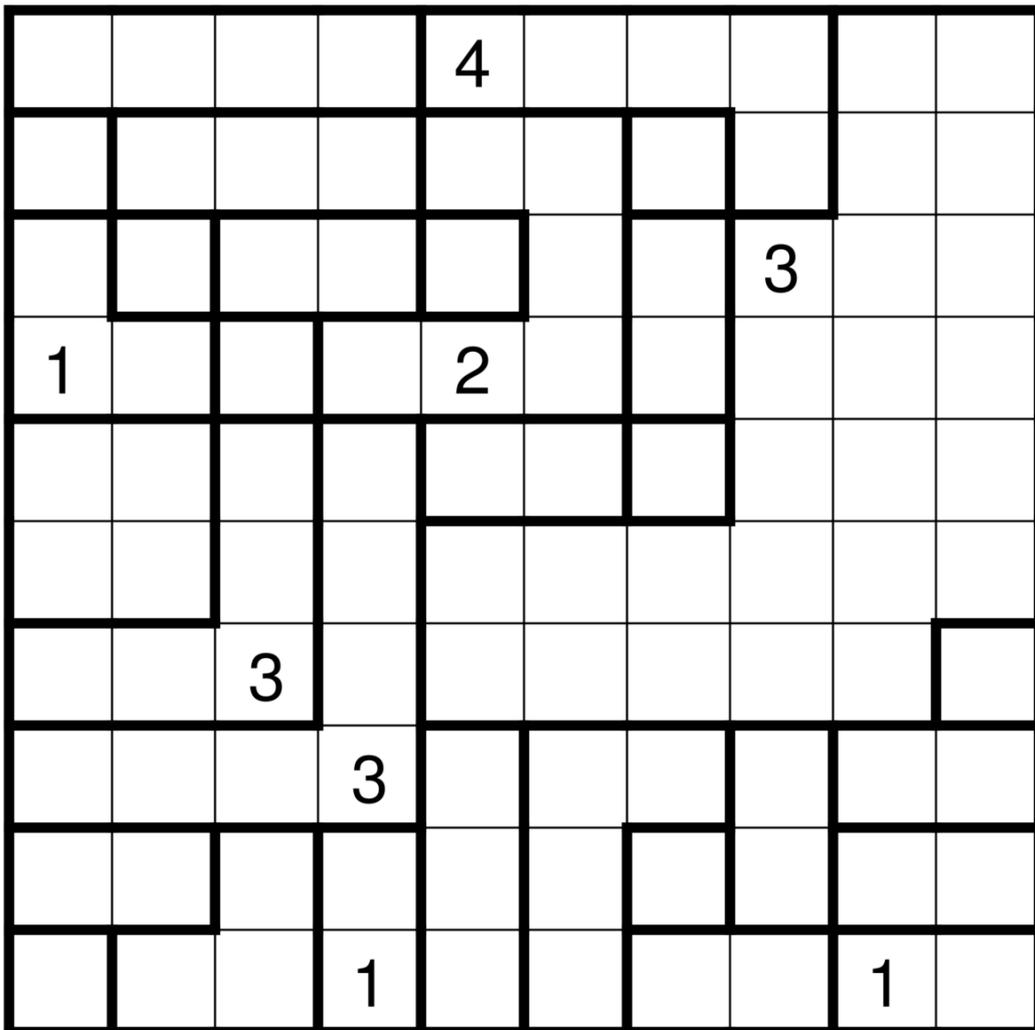
### F4 Zylindrisches Dominion

Platzieren Sie aus zwei Feldern bestehende Dominos so im Diagramm, dass diese die verbleibenden Felder in Gebiete einteilen. Die Dominos dürfen sich dabei orthogonal nicht berühren und auch nicht überlappen. Gleiche Buchstaben müssen im gleichen Gebiet stehen und unterschiedliche Buchstaben in unterschiedlichen Gebieten. Gebiete ohne Buchstaben sind nicht erlaubt.



F5 Nanro

Schreiben Sie in einige der Felder Zahlen, so dass alle Zahlen innerhalb eines Gebiets gleich sind und die Anzahl der Zahlen in diesem Gebiet angeben. In jedem Gebiet muss mindestens eine Zahl stehen. Über Gebietsgrenzen hinweg dürfen sich Felder mit gleichen Zahlen waagrecht und senkrecht nicht berühren. Zudem darf kein 2x2-Bereich vollständig mit Zahlenfeldern bedeckt sein und alle Zahlenfelder müssen waagrecht und senkrecht zusammenhängen.



## F6 Partiti

Schreiben Sie in jedes Feld eine oder mehrere unterschiedliche Zahlen von 1 bis 9, so dass sich gleiche Zahlen nie in benachbarten Feldern befinden, auch nicht diagonal. Die Zahl oben links im Feld gibt jeweils die Summe aller Zahlen in diesem Feld an.

10	11	7	10	9	10
11	12	4	8	8	9
11	2	4	7	9	4
8		10	7		2
11	12	14	3	11	11
9	11	6	2	11	9

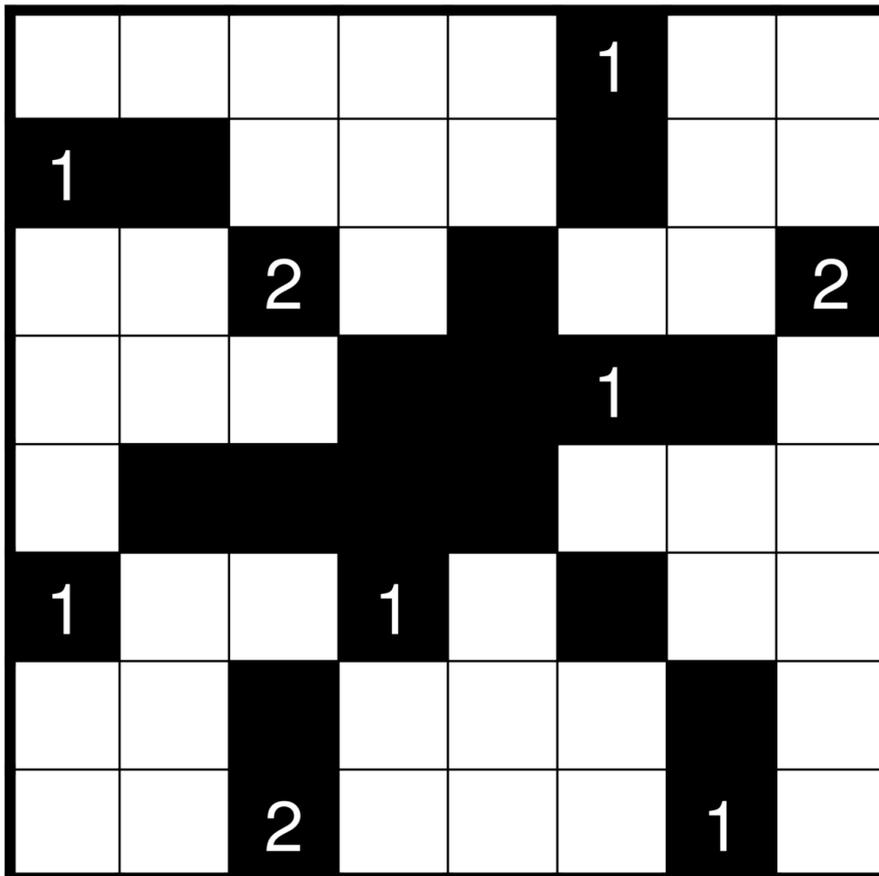
Stichrätsel 1: Zeltlager

Tragen Sie waagrecht oder senkrecht neben jedem Baum ein Zelt ein, das zu diesem Baum gehört. Die Zelte dürfen sich dabei nicht berühren, auch nicht diagonal. Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Zelte sich in der entsprechenden Zeile oder Spalte befinden.

	1	3	2				2	3	1
1						🌳			
3			🌳		🌳				
2		🌳				🌳		🌳	
			🌳		🌳	🌳			
							🌳		
		🌳				🌳		🌳	
	🌳					🌳			
2				🌳					
3				🌳			🌳		
1			🌳				🌳		

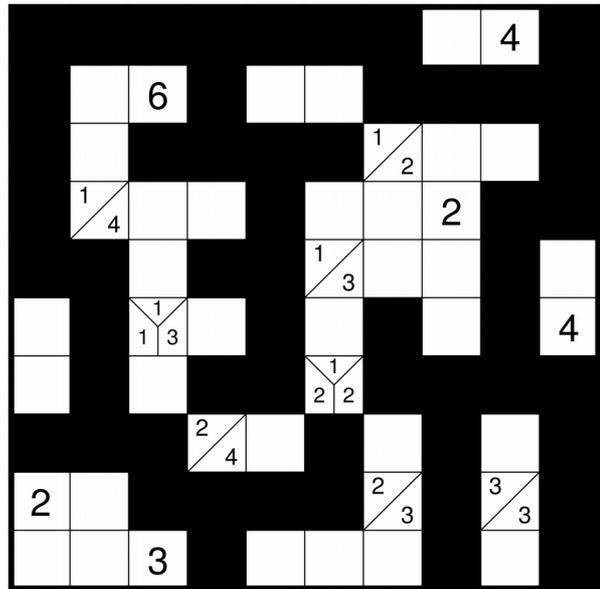
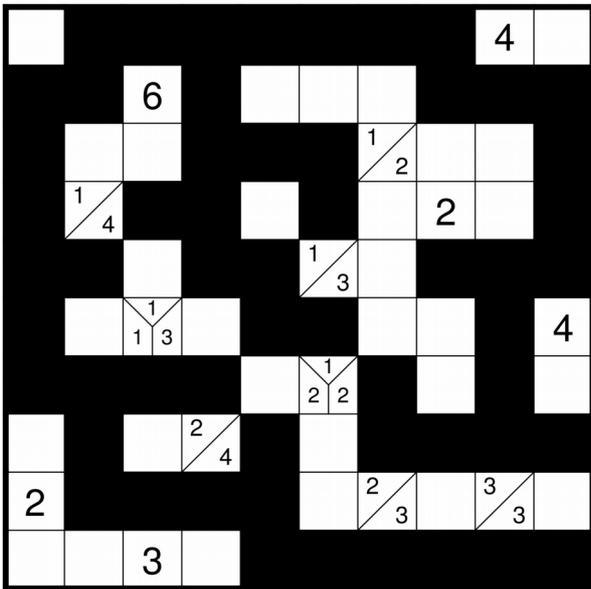
## Stichrätsel 2: Akari

Tragen Sie in einige Felder Lampen so ein, dass diese alle weißen Felder beleuchten. Dabei leuchten die Lampen horizontal und vertikal, und zwar immer bis zum Rand des Rätsels oder bis zum nächsten Schwarzfeld. Lampen dürfen sich gegenseitig nicht beleuchten. Die Zahlen in den Feldern geben an, wie viele der waagrecht und senkrecht benachbarten Felder Lampen enthalten.

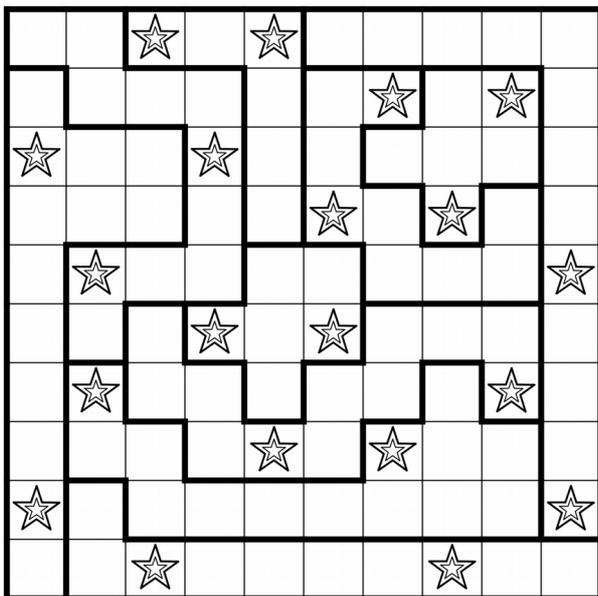


# Lösungen der Finalrätsel

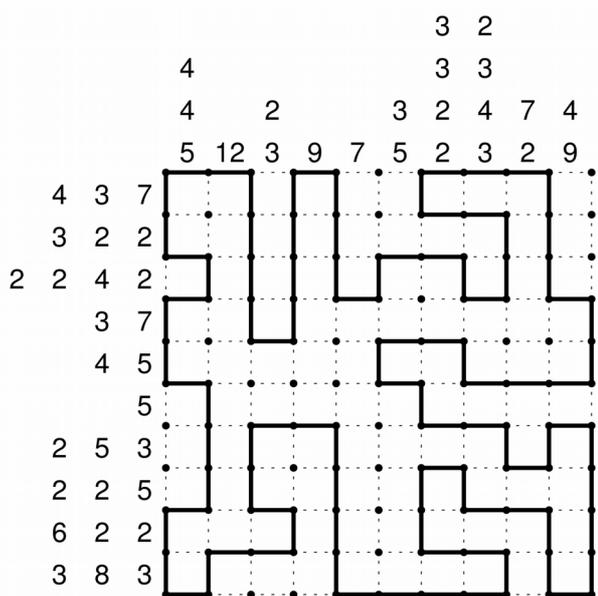
## F1 Twopa



## F2 Doppelstern



## F3 Summenbild-Rundweg



F4 Zylindrisches Dominion

				A						A	A				
	C				A					A					
D				C		B					C				
					C										
			C										D		
		D		A								C		E	
			D				A		C						
		D							D			D		E	
	D				F										
			F			A				D	D				

F5 Nanro

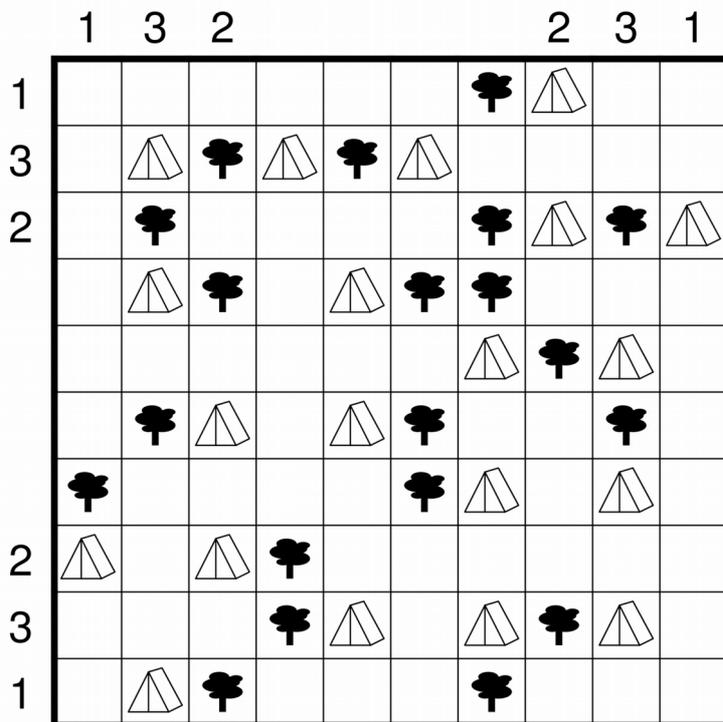
3	3	3		4	4	4	4		
1		1		2		1			
	1	2	2	1		2	3		
1		1		2		2			
2	2	3		1		1			
		3		3					
		3		3					1
3	3		3	2	3	3	1	2	2
	1					1			1
1	2	2	1	2	3	2	2	1	

F6 Partiti

46	29	16	<sup>2</sup> / <sub>5</sub> <sup>3</sup>	9	28
38	57	4	8	17	36
<sup>1</sup> / <sub>6</sub> <sup>4</sup>	2	13	25	9	4
8	7	46	7	1	2
56	39	<sup>1</sup> / <sub>8</sub> <sup>5</sup>	3	56	38
18	47	6	2	47	9

Lösungen der Stichrätsel

Zeltplatz



Akari

